

Universidad del Salvador
Facultad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación Social
Licenciatura en Periodismo

Proyecto de Tesina

Series animadas de Oriente y Occidente

Análisis de discurso de *Los Simpsons*, *Daria*, *American Dad*, *Ranma 1/2*,
Detective Conan y *Bleach*, animaciones de la década de los 80, 90 y
2000



Realizado por: Natalia P. Lombardi

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Director/a de la Carrera de Periodismo: Prof. Laura García Luna

Asesor metodológico: Prof. Leonardo Cozza

Asignatura: Tesina

Comisión: 4MLPE

Tutor: Prof. Máximo Paz

Buenos Aires, 28 de enero de 2014

35.367.673

lombardi.naty@gmail.com

(011) 5937-0799

Abstract

La intención de esta investigación fue probar que los dibujos animados tienen por inspiración y objeto los países en los que se crearon. Al igual que otros teóricos como Magariños de Morentín y diversos investigadores de los Cultural Studies tomaron producciones culturales anteriormente no contempladas, revalorizando así su estado de objetos de estudio; este trabajo procuró conocer distintos elementos típicos de las sociedades estadounidense y japonesa mediante un método que combinaba una fuerte pesquisa histórica, junto a la observación y el análisis de series animadas. A pesar de sus muy diferentes tramas y personajes, fue posible determinar cómo las animaciones toman como base las vivencias y la cotidianeidad de sus creadores. De esta forma, la propia cultura se ve reflejada a través de situaciones, diálogos, costumbres y valores de sus personajes; permitiendo entender interacciones y prácticas sociales. A partir de ello, son reflejados o criticados aspectos culturales de la realidad que se encuentran más allá del mundo ficcional en el que se basan; además de generadas concepciones sobre los países desde los cuales son emitidos y sobre el resto del mundo que sobrepasa sus fronteras. No sólo cuestiones como el estilo de vida y las costumbres de los protagonistas se resaltan, sino también problemáticas de índole político, social y económico.

En conclusión, la manera en que son retratadas ceremonias tradicionales, festejos locales, creencias y la historia del país, permiten afirmar que el contenido transmitido en los dibujos animados tiende a ser una representación fiel de las sociedades donde se originan. A través de las estos shows se puede determinar cómo los países se perciben a sí mismos y a otras culturas.

Palabras clave: Animación, cultura y sociedad.

Agradecimientos

No sin cierta ayuda de muchas personas importantes hoy finalizo esta laboriosa tesina de grado.

Muchos profesores fueron de gran influencia a lo largo de mi carrera en la Universidad y a ellos quiero agradecer; especialmente a mi tutor y decano Lic. Máximo Paz, quien en su kilométrica agenda de tareas siempre encontró un tiempo para aconsejarme académicamente y discurrir conmigo sobre el camino de la vida.

A mis amigos y mi hermano Franco también quiero reconocer por haberme motivado y dado fuerza, aun cuando supusiera escuchar mis quejas y diatribas sobre la investigación de manera constante.

No podría dejar de lado la presencia de mi abuela Elia, quien siempre consultaba telefónicamente mis progresos en el trabajo y a mi abuelo Juan, el primer profesional en mi familia. Gracias a él aprendí desde chiquita la importancia de estudiar a conciencia y de no hacer nada a medias, las cosas sí se hacen, se hacen bien.

Por último, el hecho de poder realizar una carrera universitaria sin preocuparme por nada más que mis estudios se lo debo a mis padres, María y Leo. Tanto a mí como a mi hermano nos dieron siempre la opción de tomar nuestras propias decisiones sobre qué queríamos hacer con nuestra vida y nos acompañaron con insistencia a lo largo de los años. ¡Muchas gracias por el mundo de oportunidades!

Índice

Abstract.....	1
Agradecimientos.....	2
Introducción.....	4
Capítulo 1: Marco Teórico.....	12
Capítulo 2: La animación y su historia.....	29
Capítulo 3: Los 80 desde una perspectiva animada.....	134
<i>Los Simpsons</i>	134
<i>Ranma ½</i>	160
Capítulo 4: Los 90 y el cambio global.....	197
<i>Daria</i>	197
<i>Detective Conan</i>	213
Capítulo 5: El nuevo milenio.....	233
<i>American Dad!</i>	233
<i>Bleach</i>	253
Conclusiones.....	273
Recursos Bibliográficos.....	277
Anexo.....	I

“Ya sé que no soy un hombre religioso,
pero si estás ahí arriba...
¡sálvame Superman!”

HOMERO J. SIMPSON

Como sabios exponentes de la filosofía moderna, los dibujos animados son referentes populares e integran el conjunto de intereses de diversos grupos. Sus frases pasan a complementar los códigos presentes en las relaciones entre amigos y familiares a través de los lugares de común entendimiento que generan.

Sin embargo, ¿son los dibujos animados los que son representados por sus seguidores o son estas animaciones las que representan la realidad que los rodea?

Para comenzar este estudio resulta de capital importancia definir las palabras claves que lo van a integrar, delimitando sus alcances y divergencias.

La animación, los dibujos animados, el animé y las series animadas son frecuentemente tratadas como sinónimos, sin embargo sus conceptos no son equivalentes.

El primero, al igual que el cine, es un proceso que genera una ilusión de movimiento a través de la proyección de una sucesión de imágenes. La diferencia radica en que este “consiste en *dibujos* en movimiento; mientras que el cine consiste en *fotografías* en movimiento”¹.

El dibujo animado es uno de los tantos tipos de animación que se manejan en la industria, en el cual cada cuadro es dibujado a mano. Esta técnica es la más antigua y también la más conocida debido a que fue implementada por la empresa *Disney* en películas como: *El Rey León*, *Pinocho*, *La Cenicienta*, *Mulán*, *La princesa y el sapo*, entre otras.

Sin ir más lejos, el *animé*, por su parte, utiliza la misma técnica. Este término es convencionalmente utilizado para identificar los dibujos animados de procedencia japonesa, sin embargo, los propios japoneses no vinculan este término a su cultura únicamente. Para

¹Rodolfo, Sáenz Valiente, *Arte y técnica de la animación*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor S.R.L, 2007, pág. 22.

ellos, *animé* es simplemente una abreviatura de *animeeshon*, que significa animación de manera genérica, más allá del país en que se haya creado.

No obstante, para el desarrollo de esta investigación se lo considerará como diseño popular de la producción animada oriunda de Japón, debido a la complejidad de significaciones propias que abarca y a las distintas cualidades culturales con las que es concebido allí, las cuales serán detalladas más adelante en el trabajo de tesis.

Por último, la serie animada remite específicamente a la transmisión de dibujos animados en emisiones sucesivas de capítulos que mantienen algún tipo de unidad argumental y/o temática.

Principalmente los dibujos animados constituyen un fenómeno mundial que, si bien surgió de manera sectorizada en diversos países y se fue construyendo a partir de los descubrimientos e investigaciones individuales, se ha expandido y cobrado visibilidad en todo el mundo.

Hay que reconocer que la industria de la animación moviliza grandes capitales en el mundo, y especialmente, en los dos países que se analizarán. Al respecto, especialistas como Daniel Marcet, CEO del *FIAP* y organizador de *ExpoToons*, afirma: “La animación es una industria que genera mucho trabajo e inversión extranjera”².

A modo de ejemplo, un estudio realizado en Japón reveló que en el 2006 el tamaño del mercado para dicho rubro en ese país manejaba ¥207,1 billones³ (aproximadamente U\$2 billones en aquel momento).

Además, como señala Rosanna Manfredi, la CEO de la productora nacional *Encuadre*, “es un motor de crecimiento de la industria audiovisual, cultural y del entretenimiento”⁴. No sólo genera muchísimos puestos de trabajo, debido a lo exhaustivo de sus técnicas, sino que activa tantas otras industrias como la publicidad, el merchandising

²“La animación es un motor de crecimiento de la industria audiovisual, cultural y del entretenimiento”, *d&c*, octubre, 2008. Disponible en Internet en: http://www.palermo.edu/dyc/periodico_dc/octubre08/pdf/5.pdf. Consultado el 23 de mayo de 2011.

³“Industria del Animé en Japón”, *Jetro*, 2006. Disponible en Internet en: http://www.jetro.org/trends/market_info_anime.pdf. Consultado el 23 de mayo de 2011.

⁴Op. Cit. “La animación es un motor de crecimiento de la industria audiovisual, cultural y del entretenimiento”.

(venta de juguetes y vestimenta sobre una serie en particular), la venta y alquiler de películas y temporadas y los videojuegos.

No obstante, la importancia que se le otorga el objeto de estudio no se limita a su capacidad para mover el mercado, sino a la riqueza cultural que se moviliza con la transmisión de sus programas.

Si nos detenemos a meditarlo, los dibujos animados, como muchas de las producciones culturales humanas, tienen por inspiración y objeto la sociedad en la que se encuentran. Toman como base las vivencias y la cotidianeidad de sus creadores y las reflejan a través de ciertos filtros.

Por tal motivo es que, mediante la observación continua de dibujos animados a nivel espectador, se pueden identificar ciertos elementos en los que éstos ilustran su propia cultura, de modo accidental o intencional. De tal modo, a través de situaciones, diálogos, costumbres y valores de los personajes, es decir, el contenido transmitido en la serie, se ven reflejados o criticados aspectos culturales de la realidad que se encuentran más allá del mundo ficcional en el que se basan. Generan concepciones sobre los países desde los cuales son emitidos y sobre el resto del mundo que sobrepasa sus fronteras.

Teniendo en cuenta esto, la hipótesis de investigación plantea que el contenido transmitido en los dibujos animados tiende a ser una representación fiel de las sociedades donde se originan.

Esta investigación busca colaborar en el entendimiento de una de las tantas producciones sociales y formas de expresión humanas; y a la larga, comprender con mayor profundidad algunos de los aspectos culturales, especialmente aquellos que favorecen la construcción de la identidad nacional de países como Estados Unidos y Japón.

Ante tal situación, se busca realizar un análisis del discurso de estas representaciones sociales que se dan, tomando como representantes dos polos del mundo diferentes, los dibujos animados de origen estadounidense y japonés. Para ello se considerará la construcción de arquetipos y estereotipos, la representación de tradiciones, costumbres y culturas, las relaciones sociales que entablan los personajes, el rol de las instituciones, entre otros.

La elección de estos países no es azarosa. Ambos son grandes precursores de la industria de la animación, además de grandes potencias mundiales y son dignos representantes de Occidente y Oriente, respectivamente.

Por tal motivo es que se propone determinar cómo los países se perciben a sí mismos y a otras culturas en los dibujos animados, ya sea a modo de crítica o de espejo, y con qué técnicas retóricas y gráficas. Se estudiarán las relaciones de los personajes en los diferentes ámbitos de sus vidas y su cotidianidad y se analizará cómo los países se exhiben a sí mismo y lo relativo a lo extranjero. Además de investigar sobre el contexto político, social y económico presente en E.E.U.U y Japón durante las décadas de los 80, 90 y 2000 con una fuerte investigación histórica sobre dichos países; e indagar sobre el desarrollo de la animación y la evolución de sus técnicas. Dichas décadas, los 80, 90 y 2000, funcionaron como marco y entorno político, económico y social para seis animaciones en Estados Unidos y Japón, que serán el objeto de análisis del estudio.

Estas son, en el caso de la primera nacionalidad, *Los Simpsons* (1989), que narra las ocurrencias y desventuras de una familia norteamericana que habita la ciudad de Springfield; *Daria* (1997), relata la vida de una adolescente extremadamente irónica, inteligente y socialmente inadaptada, y *American Dad!* (2005), sus protagonistas son un padre de familia conservador, republicano y agente de la CIA, su mujer, sus dos hijos, un extraterrestre y su pez.

En cambio, para la segunda, se tomarán los *animés*: *Ranma ½* (1987), que cuenta la historia de un chico con una extraña maldición comprometido con una de las hijas del mejor amigo de su padre; *Detective Conan* (1994), en el que un detective adolescente que presencia una escena de chantaje es envenenado, pero en vez de morir es reducido al cuerpo de un sieteaño, por lo que debe encontrar a los extorsionistas para obtener el antídoto, y *Bleach* (2004), el cual ahonda en la historia de un chico con capacidad para ver espíritus que se convierte en un dios de la muerte o *shinigami* para proteger a su familia y amigos.

Para llevar adelante el análisis se seleccionarán de cada uno de los dibujos animados 10 capítulos al azar. Estos serán examinados en base a una serie de tópicos de índole social y cultural, seleccionados principalmente por su capacidad para caracterizar y favorecer la

construcción de la identidad nacional, que serán los ejes desde los cuales luego se elaborarán conclusiones particulares y generales. La construcción de arquetipos y estereotipos, la representación de tradiciones, costumbres y valores que transmiten, las relaciones sociales que entablan los personajes y su estilo de vida, las divisiones de género, el rol de las instituciones, el lugar que le otorgan al extranjero y/o inmigrante, son algunos de ellos.

Esta investigación, de carácter cualitativo que interpreta la realidad social en los mensajes transmitidos en el corpus, se llevará a cabo mediante la técnica de Análisis de Discurso, que percibimos como la más apropiada dado que, “como afirma T. A. Van Dijk, en el discurso están implicados el conocimiento, interacción, sociedad y cultura pues el discurso es una manifestación de todas estas dimensiones de la sociedad.”⁵

Esta modalidad no analiza el lenguaje en su sentido literal, sino que considera, por igual, el contexto desde el que se emite; “no sólo se emplea para transmitir pura y simplemente información sino que, en toda utilización del lenguaje, existe una comunicación intersubjetiva que revierte, en última instancia, en acciones o intenciones.”⁶ Esta herramienta, sobre todo desde la rama de la sociolingüística, en la que se destaca el aporte del norteamericano William Labov, “presta atención a las formas naturales del lenguaje en uso en el contexto social”⁷, es decir, se considera al discurso no como expresión verbal sino como una forma de interacción social. Como consecuencia, el objeto de estudio particular de estas investigaciones se extiende para incorporar el análisis de las conversaciones, diálogos, programas de televisión, entre otros.

La metodología de análisis propia que se utilizará sobre los dibujos animados se nutrirá, a su vez, de diversos aportes teóricos de diferentes ramas de la comunicación y otras disciplinas relacionadas.

Una de ellas, serían los conceptos desarrollados por la doctora Sandra Araya Umaña, quien admite que “las personas conocen la realidad que les circunda mediante

⁵Otaola, Concepción, *El Análisis del Discurso. Introducción Teórica*, Madrid, Epos, 1989.

⁶Ibidem.

⁷Ibidem.

explicaciones que extraen de los procesos de comunicación y del pensamiento social”⁸. Y considerando las animaciones como **representaciones sociales**, éstas “constituyen sistemas cognitivos en los que es posible reconocer la presencia de estereotipos, opiniones, creencias, valores y normas que suelen tener una orientación actitudinal positiva o negativa”⁹. Son sistemas de códigos orientadores de las prácticas, que definen la conciencia colectiva, que a su vez determina la forma en que las mujeres y los hombres actúan en el mundo.

Al abordar las series animadas como representaciones sociales, podemos observar en ellas las mismas características, nos permiten entender las interacciones sociales y las prácticas sociales.

A su vez, ahondaremos sobre los estereotipos, creencias, valores y normas expresados en este tipo de representación cultural, considerando sus nociones sociológicas y antropológicas, de la mano de Donald Light, Graig Calhoun, Suzanne Keller, Flavio Peresson y Thomas Hylland Ericksen, entre otros.

Dentro de las teorías de la comunicación ha habido una escuela que se ha “comprometido con el estudio del inventario completo de las artes, creencias e instituciones de la sociedad, al igual que de sus actividades culturales”¹⁰, los **Estudios Culturales**. Ésta escuela incluyó en sus investigaciones no sólo a la “cultura alta” sino que se especializó en los productos culturales de “la baja”.

Ellos les otorgaron “pleno derecho de ciudadanía a los comics, las películas de serie B, la música pop, la *soap opera*, los vídeos musicales, en cuanto «textos culturales» que participan en la construcción de significados compartidos por una cultura”¹¹. Analizándolos desde múltiples posiciones interdisciplinarias y especializándose en metodologías interpretativas y valorativas, aún hoy sostienen que “todas las formas de producción cultural necesitan un estudio que avance en relación con otras actividades culturales y con estructuras históricas y sociales”.

⁸Araya Umaña, Sandra, Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), San José, Costa Rica, 2002, pág. 11.

⁹Ibidem.

¹⁰Grandi, Roberto. *Texto y contexto en los medios de comunicación*, Barcelona, Bosch, 1995.

¹¹Ibidem.

Asimismo, este estudio cuya hipótesis relaciona los dibujos animados como producto cultural popular que refleja la historia de los países en los que fueron creados y los rasgos culturales de esas regiones, entra en concordancia con el principio considerado por Berger y Luckmann en el que “la realidad se construye socialmente”¹².

Rodrigo Alsina reflexiona sobre la construcción social de la noticia en torno a dos grandes visiones: “las que defienden la concepción de **la noticia como espejo de la realidad** y, por otro, las que la conciben como una construcción de la realidad”¹³.

La primera, sobre la que va a versar esta investigación, destaca que las noticias no son un espejo constante e indiscriminado de las condiciones sociales, sino que son “la constatación de un aspecto que se ha vuelto sobresaliente”¹⁴ en esa cultura.

El modo en que producciones sociales como los dibujos animados reflejan la cotidianidad, hace eco de las palabras del semiólogo **Teun Van Dijk**, que destaca cómo en todos los niveles del discurso se pueden encontrar “huellas del contexto (...) que permiten entrever características sociales de los participantes como por ejemplo sexo, clase, etnicidad, edad, origen, posición y otras formas de pertenencia grupal.”¹⁵

Resulta ingenuo pensar que todos y cada uno de la enorme variedad de matices que posee una sociedad puedan verse reflejados inequívocamente en sus medios de comunicación. No obstante, sí se puede entender que los rasgos culturales de mayor trascendencia y fuerza para ese grupo sean reflejados en sus producciones culturales. Por tal motivo, es que en este estudio perseguirá el objetivo de identificar el modo en que las sociedades se muestran a sí mismos y a otras culturas en las producciones animadas.

A continuación comenzará la tesis. La misma se iniciará con un capítulo en el que se profundizará el marco teórico que la acompaña; introduciendo las técnicas cualitativas, el análisis del discurso y de contenido, los avances relacionados al tema de los Estudios

¹²Pérez, Ricardo, “La construcción social de la realidad”, *Antroposmoderno*, octubre, 2007. Disponible en: http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=1099. Consultado el 8 de octubre de 2011.

¹³Browne Sartori, Rodrigo y Moraga Inzunza, Alex, “Comunicación para la diferencia: Periodismo intercultural y ACD para un cambio social”, *Razón y palabra*, n° 71, febrero, 2010, pág 3.

¹⁴Alsina, Miguel Rodrigo, *La construcción de la noticia*, Paidós, Barcelona, 2005, p. 333

¹⁵Silva, Omer, “El análisis del discurso según Van Dijk y los estudios de la comunicación”, *Razón y Palabra*. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n26/osilva.html>. Consultado el 9 de octubre de 2011.

Culturales y algunos conceptos desarrollados sobre Juan Magariños de Morentín sobre la semiótica de la imagen.

Luego se profundizará sobre la historia de la animación y su evolución en cada uno de Estados Unidos y Japón. Este será seguido por otro capítulo que detallará el contexto histórico, político, social y cultural de cada país para cada década, en combinación con el análisis de cada una de las series animadas elegidas como caso de estudio. Finalmente, cerrará la investigación un apartado con las conclusiones obtenidas a lo largo del estudio.



Capítulo 1: Marco Teórico

Antecedentes teóricos

Como ya hemos mencionado en la introducción, no son amplios los estudios específicos sobre animación en el área de la comunicación. Sin embargo, hay sendas escuelas y teóricos que han mostrado un interés, si bien no directamente relacionado a este objeto de estudio, no limitado únicamente al formato textual sino ampliado a diferentes formas de expresión comunicativas.

Una de ellas fue la Escuela de Birmingham, mejor conocida como Estudios Culturales, que surgió a fines del siglo XIX en Inglaterra de la mano de exponentes como Richard Hoggart, Raymond Williams, Edward Thompson y Stuart Hall. En una instancia de apogeo del concepto de industria cultural, estos cosmopolitas simpatizantes de la nueva izquierda de origen popular, decidieron romper con el discurso crítico dominante y centrarse en cuestiones que no eran consideradas académicamente en aquella época.

De tal modo, abordaron gran diversidad de temas con múltiples metodologías; interesándose en las formas, prácticas e instituciones culturales, así como las relaciones con la sociedad y el cambio social; pero conservando como núcleo temático superior la cultura.

Los propios Grossberg, Nelson y Treichler definen los Estudios Culturales como “un campo interdisciplinar, transdisciplinar y a veces contradisciplinar, que actúa en medio de la tensión de sus mismas tendencias para acoger un concepto de cultura que sea amplio y antropológico y, a la vez, restringido y humanista. A diferencia de la antropología tradicional, se han desarrollado, sin embargo, a partir de los análisis de las sociedades industriales modernas. Están constituidos por metodologías declaradamente interpretativas y valorativas, pero a diferencia de lo que ocurre en el campo humanista tradicional, rechazan la coincidencia de la cultura con la alta cultura, sosteniendo que todas las formas de producción cultural necesitan un estudio que avance en relación con otras actividades culturales y con estructuras históricas y sociales. De ese modo, los Estudios culturales se

han comprometido con el estudio del inventario completo de las artes, creencias e instituciones de la sociedad, al igual que de sus actividades culturales" 16.

El concepto de cultura que consideran es entendido en su sentido más amplio, es decir, como “el conjunto de las formas de la actividad humana que se manifiestan en el interior de todas las actividades sociales y en sus recíprocas relaciones” 17. Incluye no sólo los recurrentes textos de la tal llamada «cultura alta» sino también los exponentes de la «cultura baja», poniendo por primera vez bajo el reflector comics, películas, música pop, telenovelas, vídeos musicales, en cuanto producciones culturales que participan en la construcción de significados compartidos por una cultura que es principalmente dinámica.

Por tal motivo es que, a su vez, presentan una amplitud de temáticas, principalmente de índole social, que se convierten en los puntos de análisis de sus objetos de estudio. Algunos de ellos son: "el gender, la sexualidad, la nacionalidad y la identidad nacional, el colonialismo y el poscolonialismo, la raza y la etnicidad, la cultura popular y su audiencia, la ciencia y la ecología, las identidades políticas, la pedagogía, las políticas de la estética, las instituciones culturales, las políticas de la disciplina, el discurso y la textualidad, la historia y la cultura global en la edad posmoderna" 18.

No obstante, ésta no es su única peculiaridad. Los Estudios Culturales se diferencian también desde el punto de vista de su metodología. “Las metodologías adoptadas van desde las estrictamente textuales hasta las etnometodológicas, gracias a la incorporación, siempre parcial, de teorías de la crítica literaria, del neomarxismo, del psicoanálisis, del estructuralismo, del posmodernismo, del feminismo, de la antropología cultural, del poscolonialismo” 19.

Su metodología es eminentemente transdisciplinar y de hibridación de técnicas de las distintas fuentes que toma; aun cuando algunas veces estos aportes sean contradictorios,

¹⁶Grossberg, Nelson y Treichler en Extracto de Grandi, Roberto. *Texto y contexto en los medios de comunicación*, Barcelona, Bosch, 1995, pág. 4, Disponible en: <http://bit.ly/1e50kT7>. Consultado el 9 de octubre de 2011.

¹⁷Ibidem, pág. 2.

¹⁸Ibidem, pág. 4.

¹⁹Ibidem, pág. 4.

dado que rechazan los valores absolutos y deciden estudiar la sociedad contemporánea del modo en que ésta decide manifestarse.

Es más, como ilustra Willis, ellos creen que “cuando nos sentimos más naturales, más «cotidianos», somos más «culturales»; cuando desempeñamos roles que parecen obvios y dados por descontado nos encontramos realizando roles contruidos, aprendidos y que están lejos de constituir algo inevitable”²⁰. De tal modo, ellos defienden que el lugar en el que se puede estudiar una producción cultural debe ser dentro de la misma cultura, dado que ahí se encuentran los orígenes y se desempeñan las situaciones analizadas.

En nuestro caso, el estudio que se realizará coordina varios elementos que pueden ser identificados con esta línea teórica. Para comenzar, los dibujos animados son un objeto de estudio que coincide perfectamente con los ya propuestos y estudiados por varios de sus exponentes. Además el hecho de analizar los rasgos culturales presentes en el trato entre los personajes y parte de su cotidianeidad, así como temas de identidad, reconocimiento, relaciones y estructuras sociales, guarda directa relación con los tópicos que les interesan. No obstante, no se llegó a desarrollar un estudio de estas características y nunca profundizaron en el análisis de la imagen visual en movimiento.

Si bien esta escuela jugó un papel primordial al ampliar el espectro de objetos de estudio, posibilitando la legítima investigación de producciones culturales no consideradas hasta el momento por no pertenecer a la alta cultura; no fueron los únicos que dieron fuerza a las imágenes.

Para profundizar en las cuestiones simbólicas de las imágenes, resulta necesario incluir una perspectiva semiológica. Para ello, recurrimos a los estudios realizados por Eliseo Verón sobre la Semiosis Social, quien opina que “el estudio de la semiosis es el estudio de los fenómenos sociales en tanto *procesos de producción de sentido*”²¹. En otras palabras, toda producción de sentido es necesariamente social, dado que estos se ven

²⁰Ibidem, pág. 6.

²¹Verón, Eliseo. “La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad”. Barcelona, Gedisa, 1993, pág. 124.

influenciados por la sociedad en la que son creados; y todo fenómeno social produce y transmite un sentido y significado.

Por tal motivo es que, para él, todos los fenómenos sociales pueden ser analizados discursivamente en la medida en que al ser creados, en ellos permanecen las huellas del proceso por los cuales son producidos; y al analizar los productos y las huellas en ellos, se pueden reconstruir las características de producción. Estas características, Verón las relaciona con las restricciones que puedan existir al momento de la generación y/o recepción del discurso, a las que llama condiciones de producción y condiciones de reconocimiento, respectivamente; que son determinadas también por diversas reglas o gramáticas que atañen a cada una.

“En la semiosis, tanto las condiciones productivas cuanto los objetos que nos proponemos analizar contienen sentido. Entre las condiciones productivas de un discurso hay siempre otros discursos.”²² Por ello, el discurso no debe analizarse en sí mismo, sino que al estudiarlo también se deben examinar elementos ajenos a él, aun cuando estos no estén explícitos, porque condicionan y otorgan significado a lo que sí se manifiesta allí.

Del mismo modo, la investigación que proponemos sobre la animación oriental y occidental no se limita a observar el contenido manifiesto, se propone realizar un estudio sobre la historia y las costumbres de cada país exponente para poder exhibir de qué modo se evidencian en el discurso.

Más específicamente dentro de la perspectiva semiológica, Juan Ángel Magariños de Morentín, quien considerando la gran cantidad de investigaciones al respecto, decidió estructurar la significación y el proceso de comprensión de los mensajes visuales.

En sus palabras, él creía que “la imagen tiene ya una historia y una abundancia documental que permiten plantear la necesidad de disponer, no sólo de una terminología propia sino, sobre todo, de la consiguiente especificidad en la caracterización de las

²²Ibidem, pág. 126.

operaciones visuales que le son pertinentes”²³. Así fue que emprendió la tarea de desarrollar el proceso semiótico que se yergue detrás de las comunicaciones visuales, que bautizó con el nombre de semiosis de la imagen visual.

Este proceso que contiene los recursos propios de la imagen y los aspectos inherentes a su estudio, se encuentra dividido, según Magariños de Morentín, en tres operaciones fundamentales que designó: identificación, reconocimiento e interpretación. Son de índole gráfica y perceptual y, si bien aquí son descriptas secuencialmente, “ocurren en paralelo: su procesamiento cerebral/mental es simultáneo y se cumple en un tempus que, provisionalmente, puede inscribirse en la instantaneidad”²⁴.

La primera operación se define como la percepción que se realiza a partir de las marcas que componen una imagen. Y aquí el autor diferencia entre dos tipos de identificaciones posibles. Por un lado, exhibe la posibilidad de una identificación deductiva en la cual el receptor percibe diversas formas primarias elementales que componen (y en las que pueden descomponerse) cualquier imagen, y a través de estas, luego, identificamos la imagen completa. Por el otro, una de carácter inductiva, en la cual el receptor capta, en una imagen determinada, las marcas máxima de esta, constituyendo un repertorio virtual que es utilizado tanto por el productor como el que la percibe.

Magariños de Morentín se inclina más por esta última posibilidad, dado que el carácter deductivo se presenta de modo generalista, detallando modelos de marcas que pueden aplicarse a todas las imágenes; mientras que el proceso de identificación inductivo registra operaciones específicas para cada una de las imágenes a las que se enfrenta el receptor²⁵.

La segunda etapa que integra el proceso semiótico es el reconocimiento, a la que el autor define como “la operación perceptual de integrar la mínima cantidad de marcas

²³Magariños de Morentín, Juan Ángel, “Operaciones semióticas en el análisis de las historietas”, *Magariños*. Disponible en: <http://www.magariños.com.ar/opera.htm#an%C3%A1lisis>. Consultado el 3 de marzo de 2012.

²⁴Ibidem.

²⁵Ver Figura 1B en Anexo.

necesaria para activar un atractor”²⁶. En otras palabras, el receptor integra la menor cantidad de marcas obtenidas en la identificación para producir una representación en su mente²⁷.

La representación, que se forma a través de las marcas, puede corresponder a diferentes signos icónicos. Este puede ser efectivamente la representación de un objeto existente, un sinsigno icónico; puede representar una cualidad, un cualisigno icónico, o puede también simbolizar un valor convencional, un legisigno icónico.

De tal modo, cuando se integran una cantidad mínima de marcas que activan un atractor que corresponde a un objeto, una cualidad o una convención, como pueden ser un sombrero, una textura o una palabra, respectivamente, se realiza la operación de reconocimiento.

Ahora bien, la identificación y el reconocimiento son operaciones exclusivamente visuales o gráficas, en cambio la última operación, la interpretación, se caracteriza por ser perceptual-conceptual, es decir, en ella confluyen diferentes tipos de semiosis además de la visual. Se presentan también, dependiendo de lo percibido, la semiosis verbal (el reconocimiento de un discurso histórico, narrativo, poético, etc.), la musical, entre otras. Este último paso de la metasemiótica de la imagen visual consiste en que “el resultado de la operación de reconocimiento se articula en el sistema cultural de quien lo percibe”²⁸.

Magariños de Morentín profundiza su semiosis visual en un análisis que realiza sobre las historietas. En él, el autor detalla que en distintas culturas, o momentos dentro de éstas, las sociedades reconocen conjuntos de imágenes más próximas a sus modos de percibir, es decir, con mayor capacidad para activar determinados atractores y generen así representaciones. A este tipo de imágenes las nombra grado cero de la imagen, por ser más cercanas y contar con una menor modificación en relación a la cultura en la que la imagen fue creada y a la que el receptor pertenece.

Según el semiólogo, la identificación y reconocimiento en la producción y

²⁶Magariños de Morentín, Juan Ángel, Op.Cit.

²⁷Ver Figura 1C en Anexo.

²⁸Magariños de Morentín, Juan Ángel, Op.Cit.

percepción de las imágenes de grado cero sirven como base para la identificación y reconocimiento de las imágenes retóricamente transformadas. Es así que él considera que el análisis metasemiótico de las fotografías, en su estado natural, sin filtros ni trucadas, son un paso necesario para el análisis de historietas, dado que las caricaturas, como sinsignos icónicos que se refieren a entidades existenciales, se nutren de las imágenes mnemónicas originadas al percibir las imágenes afines convencionalmente aceptadas como no modificadas.

Este análisis metasemiótico de la imagen visual se muestra como pionero en su campo, y sin duda amplía la base de estudios relacionados con la imagen. No obstante, el autor mencionó que “frente a la complejidad que implicaría la opción alternativa, opto por restringirme a buscar la explicación de la producción de interpretación al caso de las imágenes visuales fijas”²⁹; y si bien incluye imágenes materiales visuales en movimiento, como el cine y la TV, su análisis sólo puede ser aplicado a través de cortes sucesivos de las secuencias en las imágenes fijas que las componen, sin adentrarse en el hilo narrativo de mayor profundidad, por lo que se dedica a la historieta.

Su investigación guarda cierta relación, por el objeto tratado, con la obra de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, *Para leer al Pato Donald*. El libro, que tenía de base unos talleres que ambos daban a estudiantes secundarios y adultos de clase obrera, perseguía el objetivo de despertar el espíritu crítico en sus lectores y abrir los ojos sobre la naturaleza ideológica de la literatura infantil. Específicamente analizaron cómo se transmite la ideología, alienando a las personas y los elementos subyacentes en los mensajes de Disney, principalmente enfocando los conceptos de capitalismo, prejuicios y la dominación cultural, que encontraron allí. Para ello, desarticulaban el mundo presentado en la historieta y se detuvieron a analizar aspectos como las relaciones familiares, la autoridad, el papel de la mujer, el porqué de los animales como personajes y las relaciones dentro y entre las sociedades que se ven representadas en el mundo del Pato Donald.

²⁹Magariños de Morentín, Juan Ángel, “Los mundos semióticos posibles de las imágenes visuales”, *Magariños*. Disponible en: <http://www.magariños.com.ar/MSP%20Visual-ST06.pdf>. Consultado el 3 de marzo de 2012.

Sin lugar a dudas, y a pesar de las varias críticas que recibieron, principalmente, por lo controversial de los supuestos asuntos tratados en estos productos infantiles y su carencia de una metodología de análisis objetiva, su trabajo fue un éxito.

Siguiendo la misma línea, Umberto Eco en su obra, *Apocalípticos e Integrados*, también encaró la problemática de las historietas como “producto industrial, ordenado desde arriba, (...) [que] refleja la implícita pedagogía de un sistema y funciona como refuerzo de los mitos y valores vigentes.”³⁰

Eco tomó en sendos capítulos de su libro los comics *Steve Canyon*, *Superman* y *Charlie Brown* y extendió un análisis sobre ellos, centrándose, principalmente, sobre la presentación de los personajes, los valores sociales, la utilización de los recursos onomatopéyicos, la elección del encuadre, las características del héroe, el paso del tiempo narrativo y la atemporalidad de sus capítulos, las propiedades míticas del cómic, la protesta y las críticas de las costumbres y el reflejo de las neurosis del ciudadano moderno de la civilización industrial en ellos.

Ambas obras se asemejan en cierta medida a la investigación que se propone. Por un lado, el eje de análisis también se centra en la cultura y las relaciones que en ella se construyen, aunque no se encara desde una perspectiva eminentemente crítica ni se busca profundizar exclusivamente en la transmisión de ideología subyacente. Por el otro, se toma por objeto de estudio la animación, una producción cultural que aún hoy es considerada como un producto infantil por gran parte de la cultura occidental. Este preconceito se debe principalmente a que nació con el objetivo de entretener a los niños. A diferencia de en Oriente, donde desde el comienzo mantuvieron diversas clasificaciones de animé de acuerdo a las temáticas tratadas y los públicos a los que se dirigían (este tema será posteriormente profundizado en el Capítulo 2); en Occidente no se empezó a dar este fenómeno hasta la década de los 80, en que los dibujos animados comenzaron a rondar tópicos adultos y a dirigirse a una audiencia más amplia. Sin embargo, a pesar de que los objetos de estudio se relacionen, a decir verdad, las investigaciones directamente

³⁰Eco, Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Editorial Lumen, España, 1984, pág. 299.

relacionadas con el mundo de la animación resultan realmente escasas, de las que sólo se pudieron encontrar dos.

Una de ellas es un libro, *Homero Simpson va a Washington*, publicado por Joseph Joy y Stanley Schultz. Este se centra en el modo en que las personas logran entender el significado de conceptos y nociones políticas complejas a través de las películas, los programas de televisión, los libros, los cómics, alguna canción que se escucha en la radio o algún otro elemento de la cultura popular, como es el caso de *Los Simpsons* (serie también analizada por la presente investigación), *South Park* y de algunas películas como *V for Vendetta*. No obstante su análisis fue más que nada interpretativo y dirigido a la capacidad de estas producciones de educar y de permitir “al ciudadano común” aprehender características funcionales de su propia cultura.

La segunda corresponde a una tesis de licenciatura realizada por Nadia Vélez Campos en la Universidad de las Américas Puebla, que recrea en cierta medida los conceptos que Mattelart y Dorfman buscaban rastrear escondidos tras la narración. Este trabajo se centra nuevamente en la productora de Walt Disney. Puntualmente, desarrolla un análisis de contenido que explora las representaciones manejadas en las películas animadas *Mulán* (1998) y *Pocahontas* (1995) en torno a los conceptos de ideología occidental, imperialismo cultural, dominación y hegemonía.

Antecedentes metodológicos

Puede encontrarse en la mayoría de los estudios de este tipo una tendencia a un análisis exhaustivo pero que no es de índole cuantitativo, sino que tienden a manejar una metodología cualitativa.

Estas dos perspectivas metodológicas pueden identificarse con dos escuelas teóricas muy divergentes. La primera que mencionamos se relaciona con el Positivismo, que tiene su origen a finales del siglo XIX dentro del campo de las ciencias sociales, con exponentes como August Comte y Emile Durkheim. Esta escuela se interesaba por descubrir “los hechos o causas de distintos fenómenos sociales con independencia de los estados

subjetivos de los individuos”³¹. Es decir, buscan la objetividad en sus estudios, minimizando cualquier influencia interpretativa. Defendían con fuerza un monismo metodológico, que unía a todas las ciencias bajo un mismo método de estudio, y en la verificación empírica de lo analizado.

La segunda se basa en la doctrina filosófica y social llamada fenomenológica, de principios de siglo XX. Esta busca comprender a un nivel personal los fenómenos sociales, ahondando en la experiencia, los motivos y las creencias del actor. Pretendía entender y jerarquizar la realidad siguiendo la perspectiva de las personas que la perciben.

"La fenomenología echa mano de la descripción de lo que aparece, pero de aquello que surge con evidencia apodíctica. Deja entonces de lado la explicación de las cosas por los primeros principios y por las causas, y establece que es la intuición intelectual el procedimiento propio de la filosofía, pues no se puede aceptar nada con evidencia apodíctica si no se capta directamente en su manifestación donde el objeto aparece.”³²

Recuperando las ideas desarrolladas con anterioridad, dado que las problemáticas que analizan y el tipo de respuesta que persiguen son diferentes, ambas se identifican con un grupo de métodos particulares. Mientras que el Positivismo desarrolla un análisis causal que se apoya en cuestionarios, inventarios y estudios demográficos para poder obtener abundancia documental, generalmente estadística y numérica; la fenomenológica profundiza en la utilización de métodos cualitativos que permitan describir la realidad, sirviéndose de técnicas como la observación participante, la entrevista en profundidad, entre otros.

La historia de los métodos cualitativos guarda relación con los historiadores, viajeros y escritores que se adentraban en tierras ajenas y operaban allí un trabajo de

³¹Meza Cascante, Luis Gerardo, “El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento”, *Revista digital Matemática*, volumen 12, número 2, 2012. Disponible en: <http://www.tec-digital.itcr.ac.cr/revistamatematica/ContribucionesV4n22003/meza/pag1.html> Consultado el 10 de abril de 2012.

³²León I, Octavio, *Bases teóricas de la Gestalt: Fenomenología*, Instituto Venezolano de Gestalt, Caracas, 2004. Disponible en: http://www.institutovenezolanodegestalt.com.ve/articulos_estudiantes/FENOMENOLOGIA%20por%20Octavio%20J.%20Leon%20L..pdf Consultado el: 16 de abril de 2012

campo. Sólo fue divulgado académicamente a partir de 1910 con los estudios de la Escuela de Chicago, quienes se interesaron por aplicar la observación participante a temáticas como: la vida urbana; las vidas de los delincuentes, inmigrantes y diversos subgrupos sociales.

Esta escuela y su metodología conservaron su auge hasta finales de la década de los 40, momento en el que declinó el interés por ella en pos del crecimiento de las grandes teorías; y resurgió recién con más fuerza en los 60, afianzando sus características.

Este análisis descriptivo que se basa en la conducta observable de las personas permite adentrarse en el mundo empírico. Observa a las personas en su vida cotidiana para obtener un conocimiento directo de la vida social, no filtrado por conceptos, definiciones operacionales y escalas clasificatorias. No es de su interés encontrar “la verdad” como entidad única y objetiva, sino comprender las diferentes perspectivas que se presentan en la realidad. El investigador cualitativo mantiene una perspectiva holística, con la intención de “estudiar a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones en las que se hallan”³³.

Para ellos, no existe tema que no sea susceptible de investigación. “Ningún aspecto de la vida social es demasiado frívolo o trivial como para ser estudiado”³⁴. Son eminentemente humanistas y consideran que “todos los escenarios y personas son a la vez similares y únicos”³⁵.

Justamente por esto, los métodos de los cuales se sirven no reducen a las personas y palabras a números y estadísticas, en cambio, sirven para conocerlas en el marco de su sociedad y experimentar sus luchas cotidianas. De ellos aprenden conceptos como “belleza, dolor, fe, sufrimiento, frustración y amor, cuya esencia se pierde en otros enfoques investigativos”³⁶.

³³Bogdan, R. y Taylor, S.J., Introducción a los métodos cualitativos de investigación, Paidós, España, 1994, pág. 20.

³⁴Ibidem, pág. 22.

³⁵Ibidem, pág. 22.

³⁶Ibidem, pág. 21.

Para alcanzarlo, estos investigadores diseñan una investigación flexible, que tiene como eje interrogantes sólo vagamente formulados. El proceso de interpretación juega un papel clave dado que para ellos la conducta humana es el producto del modo en que las personas definen su mundo. No obstante, por su carácter dinámico y ambiguo suele presentar problemáticas varias. Es por ello que la tarea de los etnometodólogos “consiste en examinar los modos en que las personas aplican reglas culturales abstractas y percepciones de sentido común a situaciones concretas, para que las acciones aparezcan como rutinarias, explicables y carentes de ambigüedad.”³⁷ Por tal motivo, es que resulta de gran importancia para estas investigaciones el esfuerzo consciente y dedicado de ver la realidad con los ojos de quien la vive. Dado que los significados sociales son un logro práctico construido por parte de los miembros de la sociedad, las propias creencias, perspectivas y predisposiciones del objeto de estudio y el contexto del investigador debe hacerse a un lado para evitar dar cualquier aspecto por sentado.

No obstante, la importancia de la interpretación en el estudio no significa que sus investigadores descuiden la precisión y validez de sus datos cayendo en un análisis superfluo y banal. Efectivamente presentan procedimientos rigurosos pero no estandarizados, en los cuales cada investigador construye su propio modelo de investigación, de acuerdo a los requerimientos del objeto de estudio que le interese y el objetivo que determine para su investigación.

Para ello, el estudio puede servirse de diferentes técnicas académicas que permiten llevar adelante el análisis sin dejarlo librado a la interpretación del investigador únicamente.

Una de ellas es el Análisis de Contenido un procedimiento que permite analizar y cuantificar el contenido de cualquier comunicación humana, sea oral, icónica, gestual, gestual signada, entre otros.

“Se configura, como una técnica objetiva, sistemática, cualitativa y cuantitativa que trabaja con materiales representativos, marcada por la exhaustividad y con posibilidades de

³⁷Ibidem, pág. 26.

generalización”³⁸. Esto significa que, aplicando un método estadístico y un grupo de pautas determinadas que permitan la posterior reproducción por parte de otras investigaciones, detecta la presencia o ausencia de ciertas características de su interés en el contenido y mide su frecuencia de aparición con la finalidad de obtener datos descriptivos.

Aplicado a las comunicaciones, el Análisis de Contenido tiene su origen a fines del siglo XVII cuando la Iglesia se preocupó por estudiar la difusión que se le daba a los temas de índole no religiosa en los periódicos. A partir de entonces este tipo de análisis se fue propagando, manteniendo la línea de estudios cuantitativos sobre los diarios, teniendo especial auge en Estados Unidos en el siglo XX con los trabajos de Bernard Berelson.

Posteriormente, con el desarrollo de los medios electrónicos, el interés por los problemas sociales y políticos y la aparición de los métodos empíricos de investigación en las ciencias sociales, hicieron que el ámbito al cual se aplicaba esta técnica se ampliase para incluir ámbitos como la sociología, la historia, la educación y la psicología, por ejemplo. Esto permitió que su primera concepción cuantitativa se expandiera para incluir amplios marcos teóricos que profundizaran conceptos culturales y sociales aun cuando mantuviera y perfeccionara diversas herramientas estadísticas para su análisis.

“El análisis de contenido recibió un gran impulso gracias a la que probablemente fue su primera aplicación práctica de envergadura durante la segunda guerra mundial y esta fue, el análisis de la propaganda”³⁹ y los medios de comunicación pública. Y, posteriormente, en la década de los 50, la cantidad de investigaciones que se servían de este método creció estrepitosamente.

Actualmente esta metodología es una herramienta tenida en cuenta por muchos investigadores y constituyen uno de los métodos de investigación más populares de las tesis de licenciatura y doctorado.

No obstante, el Análisis de Contenido no puede utilizarse en cada uno de los proyectos de investigación indiscriminadamente. Dado a su tendencia a extraer del contexto

³⁸Porta, Luis y Silva, Miriam, *La investigación cualitativa: El Análisis de Contenido en la investigación educativa*, Universidad Nacional de Mar del Plata y Universidad Nacional de Patagonia Austral, 2003. Disponible en: <http://www.uccor.edu.ar/paginas/REDUC/porta.pdf>. Consultado el 10 de abril de 2012.

³⁹Ibidem.

las palabras, a la arbitrariedad de sus categorizaciones y, especialmente, a su afán por primar los resultados cuantitativos por sobre las interpretaciones cualitativas; muchas veces no termina de brindar la mirada holística y particular del contenido tratado y de las personas que se encuentran detrás de él.

Esta investigación particular, que busca adentrarse en el mundo que proponen los productores de los dibujos animados de Oriente y Occidente, no se plantea limitarse a conclusiones numéricas. Por el contrario, para ahondar en los contextos sociales, políticos y culturales de sus lugares de origen, se creyó más conveniente utilizar una metodología de carácter eminentemente cualitativo que permita interpretar la realidad social en los mensajes transmitidos en el corpus, el Análisis de Discurso.

De tal modo, cuando en el contenido explícito por sí sólo, lo enunciado, no se encuentran las respuestas a las incógnitas planteadas, resulta necesario profundizar en las estructuras enunciativas que lo disponen. “Lo que dice la teoría de la enunciación es que el contenido no es más que una parte de la historia (...) la lectura no reside solamente en los contenidos; reside en los contenidos siempre ‘tomados a cargo’ por una estructura enunciativa donde alguien (el enunciador) habla, y donde un lugar preciso le es propuesto en tanto que destinatario.”⁴⁰

La Teoría de la Enunciación planteada por Emile Benveniste, arguye que el discurso es la lengua puesta en acción entre las partes, el Locutor y el Alocutario; mientras que la enunciación es el acto mismo de producción de un Enunciado (“una manifestación u ocurrencia particular de entidades lingüísticas”⁴¹), es decir, el acto por el cual un sujeto se apropia de la Lengua para convertirla en discurso.

⁴⁰Verón, Eliseo, *El análisis del “Contrato de Lectura”, un nuevo método para los estudios de posicionamiento de los soportes de los media*, en “Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications”, IREP, París, 1985.

⁴¹Benveniste, Emile en Farina, Gabriela, “La teoría de la enunciación”, *El Ojo de la Lengua*, 25 de julio de 2010. Disponible en: <http://eljoenlalengua.blogspot.com.ar/2010/07/la-teoria-de-la-enunciacion-benveniste.html>. Consultado el 10 de abril de 2012.

Eliseo Verón, al analizar el concepto de contrato de lectura⁴², también reflexionó sobre la gran brecha que diferencia a los soportes y a los lectores. Él reconocía que “un discurso construye una cierta imagen de aquel que habla (el enunciador), una cierta imagen de aquél a quien se habla (el destinatario) y en consecuencia, un nexo entre estos 'lugares'”⁴³.

Esta relación era, la que según él, debía ser examinada de manera holística y “es por esto que el análisis de un discurso, desde el punto de vista de la enunciación, no es el análisis de “una parte” de este discurso, sino un análisis de este discurso en su conjunto, del punto de vista de la relación que él constituye entre el enunciador y el destinatario.”⁴⁴

Benveniste, coincidía en cierta medida con su visión, dado que planteó el estudio del proceso de enunciación desde diferentes perspectivas. Para él, el discurso podía estudiarse desde el acto material mismo; a partir del mecanismo de producción por el cual cada individuo particularmente convierte la Lengua en discurso; o a partir de la Deixis, la forma en que el Locutor se apropia de la Lengua declarando su posición mediante indicios específicos que lo relacionan de manera directa con su enunciación.

En este marco, el lingüista no podía dejar escapar la subjetividad inherente al lenguaje, determinado por el “estatus lingüístico de la persona”⁴⁵, quien necesita recibir un contenido referencial preciso de la enunciación, definido por el contexto. De tal modo, Benveniste halló dos tipos de Modalidades para estudiarlo, de la Enunciación y del Enunciado. La primera se refiere a aquello que especifica el tipo de comunicación que mantiene el hablante con el oyente, que se traduce en oraciones de índole asertiva, interrogativa, exclamativa, intimativa, desiderativa, entre otras. La segunda, por su parte, tiene que ver con cómo el hablante se sitúa con respecto a lo que enuncia. Esta, al diferenciarse en modalidades lógicas (que expresan verdad, probabilidad, obligación,

⁴²“La relación entre un soporte y su lectura reposa sobre lo que llamaremos el contrato de lectura. El discurso del soporte por una parte, y sus lectores, por la otra. Ellas son las dos “partes”, entre las cuales se establece, como en todo contrato, un nexo, el de la lectura”, Verón, Eliseo, *El análisis del “Contrato de Lectura”*, Op. Cit.

⁴³Ibidem.

⁴⁴Ibidem.

⁴⁵Benveniste, Emile en Farina, Gabriela, Op. Cit.

necesidad, etc.) y apreciativas (valoración o reacción emocional), junto a las de Enunciación, permiten ahondar sobre los matices de lo que se está comunicando y así permitir a ambos interlocutores entender la comunicación que entablan.

Estos conceptos pueden ampliarse bajo “la perspectiva materialista del discurso de Pecheux y Robin, entiende al discurso como una práctica social vinculada a sus condiciones sociales de producción, y a su marco de producción institucional, ideológica cultural e histórico-coyuntural”⁴⁶.

Para Pecheux el emisor está determinado por las posiciones ideológicas y culturales articuladas por los procesos sociales en los que se producen las palabras, y en consecuencia el discurso. En otras palabras, dado que “en el discurso están implicados el conocimiento, interacción, sociedad y cultura, pues el discurso es una manifestación de todas estas dimensiones de la sociedad”⁴⁷; un analista del discurso no se concentra en el texto, de manera concreta, sino que analiza el lenguaje fuera de su sentido literal dándole importancia al contexto desde el que se emite, debido a que éste es el que condiciona tanto la producción como la recepción. Esta herramienta, “presta atención a las formas naturales del lenguaje en uso en el contexto social”⁴⁸, es decir, se considera al discurso no como expresión verbal sino como una forma de interacción social.

Como consecuencia, el análisis de discurso resulta la herramienta ideal para el trabajo propuesto en esta investigación, extendiéndose el objeto de estudio mantenido con anterioridad por esta disciplina para incorporar el análisis de las conversaciones, diálogos, programas de televisión, entre otros, incluyendo los dibujos animados.

Todos y cada uno de los acercamientos teóricos mencionados a lo largo de este capítulo, a pesar de sus divergencias en cuanto al objeto de estudio, al tratamiento de estos y a los objetivos de investigación, fueron otorgando al análisis de la imagen un valor igual

⁴⁶Karam, Tanius, “Una introducción al estudio del discurso y al análisis del discurso”, *Global Meida Journal*, Volumen 2, Número 3, 2005. Disponible en: http://gmje.mty.itesm.mx/articulos3/articulo_5.html. Consultado el 10 de abril de 2012.

⁴⁷Otaola, Concepción, Op. Cit.

⁴⁸Ibidem.

o superior al texto y han contribuido a investirla de un valor suficiente para legitimar su estudio académico y posibilitar a su vez este trabajo. Para llevarla adelante, seguiremos el curso delineado por la escuela fenomenológica, valiéndose principalmente del Análisis de Discurso, acompañado por una fuerte investigación histórica y social, armando una metodología propia que permita descifrar cómo las sociedades productoras de los dibujos animados muestran la cultura propia y ajena en estos medios de comunicación.



Capítulo 2: La animación y su historia

Desde la aparición de las primeras filmaciones cinematográficas, a finales del siglo XIX, con las proyecciones de los hermanos franceses Lumière, mentes inquietas vieron claramente que, lo mismo que se hacía con imágenes reales, era posible de hacer con dibujos e ilustraciones.⁴⁹

Sin embargo, a diferencia del cine, en el universo de la animación resulta difícil identificar un padre fundador. Se considera, al también francés, Emile Cohl como uno de los principales pioneros en el área. En 1908, este dibujante consiguió realizar una breve secuencia animada sobre papel, *Fantasmagorie* (1908)⁵⁰, en la que, sobre un fondo negro, se movían unas figuras blancas. Además, fue él el primero en crear una serie animada en 1913, *The Newlyweds*.

De manera contemporánea, *Humorous Phases of Funny Faces* (1906)⁵¹ del dibujante y periodista inglés emigrado a Estados Unidos, James Stuart Blackton, suele disputarle el puesto del primer dibujo animado a Cohl, con este corto de personajes dibujados cuadro a cuadro sobre un pizarrón con tiza. Su obra incluye, además, diversos efectos especiales permitidos por la técnica de animación stop motion que utilizó, que es el acto de mover o hacer pequeños cambios en objetos o dibujos a medida que son fotografiados en varios marcos, para crear la ilusión de movimiento al ser exhibidos en una secuencia continua.

Posteriormente, en 1911, Winsor McCay, también conocido como “el Mozart de Dibujolandia”⁵², creó *Little Nemo*, la primera animación que tenía por protagonista a una

⁴⁹Escuela Técnica ORT, Conceptos básicos de animación, Cátedra de Producción Digital del Prof. Marcelo Banzoni y Alejandro Bompensieri

⁵⁰Cohl, Emile, *Fantasmagorie*, París, 1908. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6FOCESiyqaM>. Consultado el 2 de mayo de 2013.

⁵¹Blackton, James S., *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I&feature=endscreen&NR=1>. Consultado el 2 de mayo de 2013.

⁵²Beck, Jerry, *Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI*, Londres, Flame Tree Publishing, 2004, pág. 14.

estrella de las tiras cómicas; y posteriormente dio vida a *Gertie el Dinosaurio*⁵³, consolidando así el primer film con un protagonista con emociones y personalidad definida, además de una trama establecida. Lo que distinguió a este artista por sobre otros de su época fue que sus personajes no eran garabatos que se movían de manera dificultosa, sino figuras humanas o animales claramente reconocibles con dimensiones, movimiento y carácter creíbles.

Para la época en que McCay finalizaba *Gertie*, los primeros estudios de animación ya se estaban estableciendo. El primero fue del franco-canadiense Raoul Barré, quien creó el sistema de registro de animación con dos pernos para mantener alineadas las hojas de diseño, y por ende la acción al dibujar, y la técnica mejor conocida como “slash and tear”⁵⁴ (cortar y rasgar) mediante la cual los fondos y los objetos animados se dibujaban en capas diferentes.

El segundo fue del norteamericano John R. Bray, quien distinguió la posibilidad económica de aprovechar la proyección de animación en cines, con fines comerciales, cuando vio *Little Nemo*. Si bien el método de trabajo de McCay era demasiado artístico y demandante en cuanto a tiempos, Bray decidió imprimir los fondos por separado para así acelerar el proceso de producción, como resultado surgió en 1913 *The Artist's Dream*⁵⁵. Y posteriormente, ese mismo año, *Colonel Heeza Liar in Africa*⁵⁶ alcanzó la pantalla grande siendo el primer dibujo animado creado para la exhibición en este medio. Fue durante su proceso de producción cuando Bray decidió reemplazar la impresión de fondos por la superposición de capas de celuloide con los elementos del fondo, estableciendo la patente.

Del mismo modo, Earl Hurd, quien había empezado a distribuir algunas de sus animaciones por el estudio Universal, había desarrollado un método similar en el que dibujaba la acción y los fondos ilustrados en hojas de celuloide individuales que luego

⁵³McCay, Winsor, *Gertie, the Dinosaur*, 1911. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4> . Consultado el 2 de mayo de 2013.

⁵⁴Beck, Jerry, Op. Cit. pág. 19.

⁵⁵Bray, John R., *The Artist's Dream*, 1913. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=1DFgvqA1eCw> . Consultado el 2 de mayo de 2013.

⁵⁶Bray, John R., *Colonel Heeza Liar in Africa*, 1913. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=I_NNIwpWf9g . Consultado el 2 de mayo de 2013.

superponía. Ambos decidieron unir sus patentes para formar la Compañía de Procesamiento Bray-Hurd (Bray-Hurd Process Company), contribuyendo así a la industrialización de la animación para alcanzar una producción en masa. Su estudio fue el más prolífico de la época y no tardaron en contratar nuevos dibujantes, talentosos técnica y creativamente.

Uno de ellos fue Paul Terry, quien desarrolló un método de doble exposición que le permitió combinar la animación con un fondo estacionario. Dentro del estudio, él produjo 12 de sus icónicas animaciones de *Farmer Al Falfa*⁵⁷, pero luego decidió renunciar para iniciar su propio estudio. Por su parte, Max Fleischer también fue contratado por Bray. Anteriormente él había trabajado en la revista *Popular Science*, en donde había desarrollado un método innovador para mejorar el aspecto tieso de las animaciones, denominado Rotoscopio. Este consistía en un aparato que proyectaba cuadro a cuadro imágenes previamente filmadas de movimientos y acciones sobre una superficie de dibujo de vidrio, de tal modo las imágenes podían ser calcadas, adaptadas y luego vueltas a fotografiar para ser convertidas en animación.⁵⁸ Esta experiencia le permitió rápidamente pasar de trabajar en películas técnicas, como la supervisión de un vídeo de entrenamiento militar en la época de la primera Guerra Mundial, a ser Gerente de Producción y desarrollar una serie de dibujos experimentales en blanco y negro que luego devendrían en su famosa serie *Out of the Inkwell*⁵⁹ con Koko el Payaso, cuando fundara Max Fleischer's Inkwell Studios en 1923.

Koko resultaba muy atractivo en la época por el grado de realismo en la animación que alcanzaba. Fue el primer personaje en ser animado en el Rotoscopio, siguiendo los movimientos del hermano menor de Max, que beneficiaba la fluidez del payaso.

En muchos otros sentidos Fleischer también fue un pionero. Dado que era un ilustrador que utilizaba tinta, estableció el estilo de dibujo de línea ancha y fina; además,

⁵⁷Terry, Paul, *Farmer Al Falfa*, 1916. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=eKCcABs_-v0. Consultado el 2 de mayo de 2013.

⁵⁸Beck, Jerry, Op. Cit. pág. 17.

⁵⁹Fleischer, Max, *Out of the Inkwell, The Ouija Board*, 1920. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dbslAoqbyn4>. Consultado el 2 de mayo de 2013.